TEX
EL
MORISCO

LINEA CALDA

CONSIGLI E AIUTI SULL'AVVENTURA

Occorre aver spedito la cartolina di garanzia; dopo *due settimane* (non prima, dovete cercare di andare avanti da soli!) dalla spedizione potrete chiamare allo 051/252954, *dalle 17 alle 19*, dal lunedì al venerdì. Il tecnico controllerà che sia arrivata la vostra registrazione gratuita; se sì, potrete chiedere qualunque consiglio e aiuto sul gioco.

PROBLEMI TECNICI **(installazione, gioco non funzionante, dischi difettosi, ecc.)**

Chiamare dal lunedì al venerdì, *dalle 17 alle 19*, allo 051/252954, specificando subito che chiamate per problemi tecnici ***e non*** per consigli e aiuti sul gioco (questi ultimi li potrete chiedere solo dopo due settimane che è stata spedita la cartolina di garanzia, vedi sopra). *Se il tecnico non riesce a risolvere il vostro problema per telefono*, vi chiederà di inviare il disco per posta (insieme a L. 2.000 in francobolli per contributo spese). *Inviare solo il disco ritenuto difettoso* (senza il resto della confezione), specificando chiaramente il difetto e il vostro indirizzo. Allegate, se ancora non l'avete già spedita, la cartolina di garanzia per ottenere la registrazione gratuita. *I dischi che perverranno senza cartolina di garanzia, e senza aver prima chiesto l'autorizzazione del tecnico per rispedirceli, non verranno presi in considerazione.*

ATTENZIONE: **Comunicazione importante prima di installare il gioco! Solo per chi possiede un computer PC**

I nostri dischetti sono **rigorosamente** controllati riguardo la presenza di **VIRUS**. Per evitare il contagio del dischetto da un computer infetto, proteggere il disco prima di inserirlo nel drive del computer. Per proteggere il disco bisogna aprire la finestrella a destra in alto; bisogna cioè poterci vedere attraverso.

INFORMAZIONI TECNICHE

Versione PC

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

La versione PC è giocabile solamente su Hard Disk e necessita al massimo di 4 Mb liberi dello stesso. Funziona con MS-DOS dalla versione 3.3 e DR-DOS 5.0 in poi, e necessita di macchine con almeno 640k di memoria base.

L'avventura è dotata di un programma di installazione guidata che consente di installare facilmente il gioco su Hard Disk o eventualmente duplicare il dischetto originale su 2 dischi da 720k per coloro che non possiedono drive ad alta densità (in questo caso dovete rivolgervi a un possessore di PC con 1 drive da 1.44 Mb).

Seguite punto per punto le istruzioni seguenti:

1) Se avete già installato l'avventura su Hard Disk, saltate al punto 6); se non l'avete installata leggete attentamente dal punto 2) in poi.

2) Inserire il dischetto e digitate A: (oppure B: se il drive da 3½ è riconosciuto come B:), e premete ENTER (oppure INVIO).

3) Scrivete INSTALL e premete ENTER (oppure INVIO).

4) Scegliere l'opzione INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO.

5) Seguite passo passo le operazioni che vengono richieste a video. Qualora la memoria dell'Hard Disk o della RAM fosse insufficiente il programma vi avviserà al proposito.

6) Una volta completata la fase di installazione scrivete AZIONE e premete ENTER (o INVIO).

7) Scegliere l'opzione GIOCA per iniziare l'avventura oppure DISINSTALLA per eliminarla dall'Hard Disk.

ATTENZIONE: sia durante l'installazione che durante la partenza del gioco dovete essere nel DOS e non in programmi di shell.

8) Qualora la memoria RAM libera fosse insufficiente il programma vi consentirà di eseguire ugualmente il gioco modificando temporaneamente la configurazione del PC.

Il programma può dare dei problemi se fatto girare contemporaneamente a un gestore di memoria espansa (come l'EMM386 o il QEMM).

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

Tutte le informazioni necessarie allo svolgimento dell'avventura sono contenute nel VIDEOMANUALE presente nel programma di installazione.

Leggere attentamente il videomanuale, contiene informazioni supplementari sul funzionamento dell'avventura.

Versione AMIGA:

PER FARE PARTIRE L'AVVENTURA

Il programma gira solo su macchine con almeno 1 Mb di memoria. Il programma può presentare problemi in fase di LOAD/SAVE della partita su macchine con solo 512K di memoria CHIP.

ATTENZIONE: se si verificano problemi durante il caricamento, staccare gli eventuali drives esterni.

Per partire, inserire il dischetto e accendere il computer. Il programma si avvia automaticamente. È possibile anche installare il programma su Hard Disk. Per installarlo, accendere il computer e non inserire il dischetto fino a quando non compare il WorkBench. A questo punto cliccare sull'icona del disco. Nella finestra appena aperta dovrebbe comparire l'icona di un cassetto, dovete spostare quest'ultima nella finestra della directory su cui volete installare il gioco. Da questo momento, per giocare, bisogna entrare nella directory selezionata e premere sul cassetto. Nel cassetto si trova l'icona del gioco, premere su quest'ultima.

ISTRUZIONI DURANTE IL GIOCO

All'inizio vi viene offerta la possibilità di partire subito con l'avventura o leggere il videomanuale. Per effettuare la scelta, spostare tramite mouse o joystick il puntatore su una delle due scelte e premere il tasto di fuoco per il joystick o il tasto sinistro nel caso del mouse. Per sfogliare il manuale si agisce su PAG. PRECEDENTE e PAG. SUCCESSIVA. Per partire con l'avventura premere su INIZIO GIOCO.

RIASSUNTO DEI TASTI IN FUNZIONE DURANTE IL GIOCO ARCADE.

SPAZIO	permette di selezionare l'arma a disposizione.
P	mette il gioco in pausa, per uscirne premere lo SPAZIO.
ENTER	mostra un testo di aiuto relativo alla situazione del personaggio.
U	ferma il gioco e evidenzia tutte le uscite dalla stanza corrente.
L	carica una situazione di gioco salvata precedentemente.
S	salva una situazione di gioco.

Perché queste ultime due funzioni siano attive è necessario che il personaggio sia fermo. Giocando su dischetto, con la finestrella di protezione aperta, il salvataggio può dare dei problemi.

LEGGERE ATTENTAMENTE IL VIDEOMANUALE, CONTIENE INFORMAZIONI SUPPLEMENTARI SUL FUNZIONAMENTO DELL'AVVENTURA.

A GRANDE RICHIESTA ESCONO LE RISTAMPE SIMULMONDO

SIMULMONDO ADVENTURES

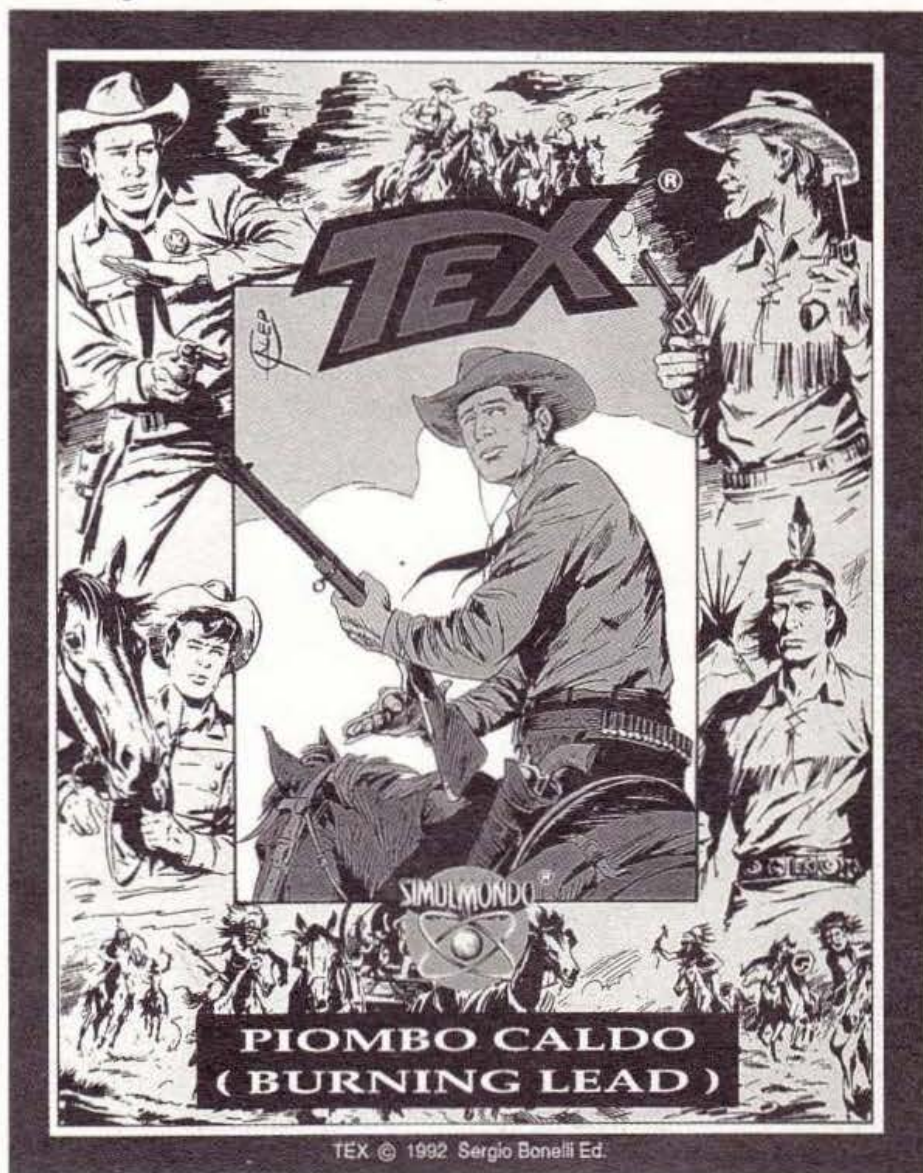
Il 12 di settembre escono in edicola le ristampe della SIMULMONDO ADVENTURES. Potrete trovare TEX n. 1 «Mefisto», DYLAN DOG n. 1 «La Regina delle tenebre», SIMULMAN n. 1 «Simulman», DIABOLIK n. 1 «Inafferrabile criminale»! Lo stesso giorno di ogni mese, potrete così completare la vostra collezione di Adventures Simulmondo, con i numeri che vi mancano!

L'8 di settembre, anche la collana della SIMULMONDO CLASSIC, esce in edicola con il primo numero delle ristampe! Questo mese, trovate la fantastica avventura interattiva di DYLAN DOG «GLI UCCISORI»!

Ad ottobre, troverete invece, la CLASSIC n. 2 «1000 MIGLIA»: il simulatore della mitica corsa italiana.

DAL 13 DI SETTEMBRE IN EDICOLA LA GRANDE AVVENTURA INTERATTIVA...

NON PERDETEVI LO STRAORDINARIO EVENTO:

in edicola la mega avventura per PC in una puntata unica del mito interattivo Tex! A L. 49.900 troverete 4 dischi PC da 1.44 MB, una splendida confezione da collezione e l'albo per interagire con aiuti e suggerimenti.

ARRETRATI
SIMULMONDO ADVENTURES

Gli arretrati SIMULMONDO ADVENTURES possono essere richiesti con Vaglia Postale ordinario (non telegrafico) a:

SIMULMONDO s.r.l.

V.LE B. PICHAT, 28/a - 40127 BOLOGNA (al costo di L. 20.000 cad.)

IL MITO INTERATTIVO

N. 1 - MEFISTO
N. 2 - IL DRAGO ROSSO
N. 3 - SPETTRI
N. 4 - SAN FRANCISCO
N. 5 - DIABOLICO INTRIGO *
N. 6 - LOTTA SUL MARE *

DYLAN DOG®

L'INDAGATORE INTERATTIVO

N. 1 - LA REGINA DELLE TENEBRE
N. 2 - RITORNO AL CREPUSCOLO
N. 3 - STORIA DI NESSUNO
N. 4 - OMBRE
N. 5 - LA MUMMIA
N. 6 - MAELSTROM
N. 7 - GENTE CHE SCOMPARE
N. 8 - LA CLESSIDRA DI PIETRA
N. 9 - IL MALE
N. 10 - I VAMPIRI *
N. 11 - IL MARCHIO ROSSO *

DIABOLIK

IL GIALLO INTERATTIVO

N. 1 - INAFFERRABILE CRIMINALE
N. 2 - LA GEMMA DI SALOMONE
N. 3 - LA FUGA
N. 4 - TRAPPOLA D'ACCIAIO
N. 5 - ORE PERICOLOSE
N. 6 - LA NOTTE DELLA PAURA
N. 7 - QUATTRO DIAMANTI UNICI
N. 8 - UN PIANO PERFETTO
N. 9 - A CARO PREZZO
N. 10 - ALL'ULTIMO SANGUE *
N. 11 - INGANNO FATALE *

IL SIMUL-EROE

N. 1 - SIMULMAN
N. 2 - NELLA MORSA DI SS-DOS
N. 3 - NEL REGNO DI DOORS
N. 4 - IL MONDO SIMULATO *
N. 5 - I RAPITORI DI SOGNI *

(* = Numeri disponibili tra 30 giorni circa) ITALY ONLY

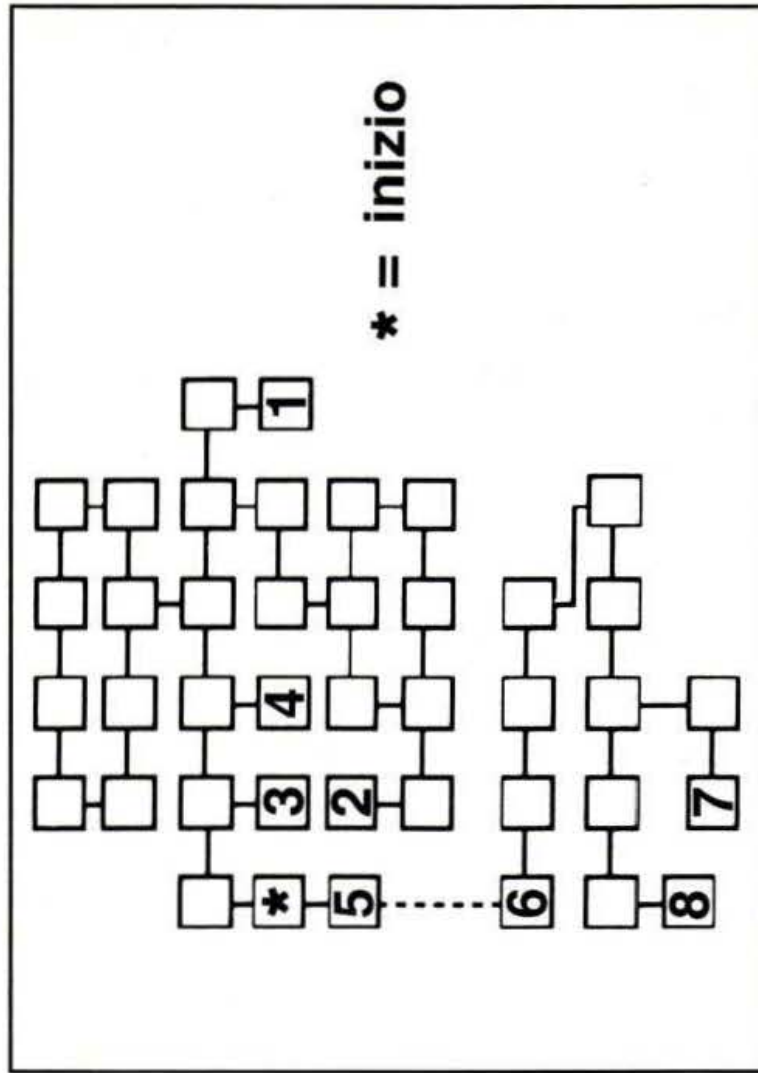
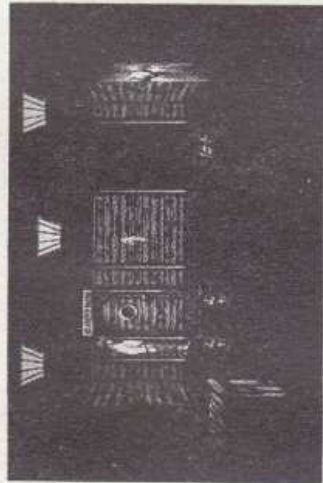
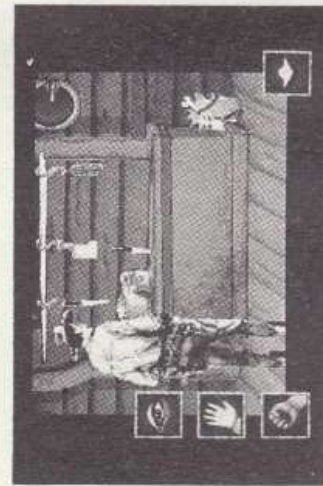
Per ogni ordine di numeri arretrati con spesa uguale o superiore alle 70.000 Lire, è possibile richiedere SENZA ALCUNA SPESA AGGIUNTIVA l'invio tramite corriere espresso del pacco, con consegna nelle 24 ore. In questo caso indicare chiaramente, nell'apposito spazio del vaglia postale, «SPEDIZIONE VIA CORRIERE». In mancanza di indicazioni in tale senso, la spedizione avverrà come al solito tramite pacchetto postale.

SOLUZIONE TEX N. 6 - LOTTA SUL MARE

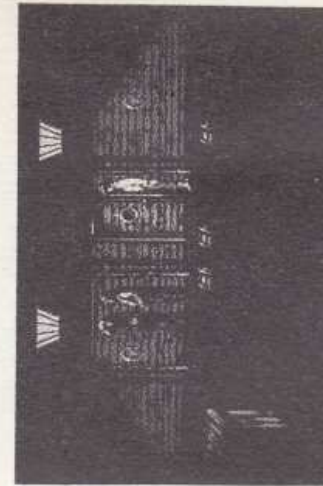
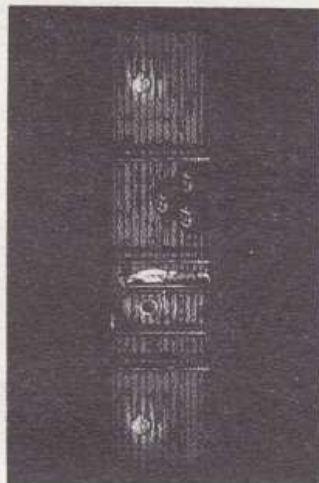
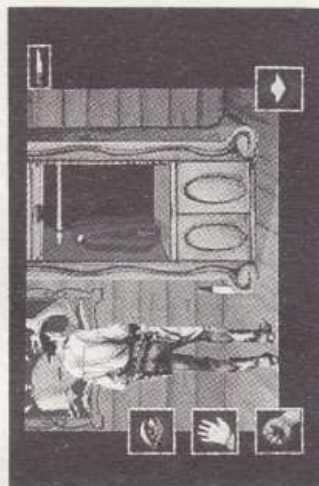
Carissime sorelle e fratelli simulati, felice di rivedervi freschi freschi, al primo appuntamento con le avventure post estive della Simulmondo Adventures.
Tex, dopo una bella vacanza ha deciso di prolungare il soggiorno e infatti, lo ritroviamo su una nave chiamata Sea Tiger.
All'interno della cabina del capitano si sta decidendo quale rotta prendere per intercettare la nave Black Shark, dove è tenuto prigioniero Kit.
Durante la notte qualcuno cerca di sabotare la partenza danneggiando l'albero maestro. Scatta l'allarme e Tex, Carson e il capitano Bart si ritrovano per capirci qualcosa di più: una persona dell'equipaggio sta facendo il doppio gioço avvantaggiando Barbanera! Chi sarà?
Tex Inizia ad indagare e i sospettati si riducono a due persone: il cuoco e il timoniere.

* = inizio

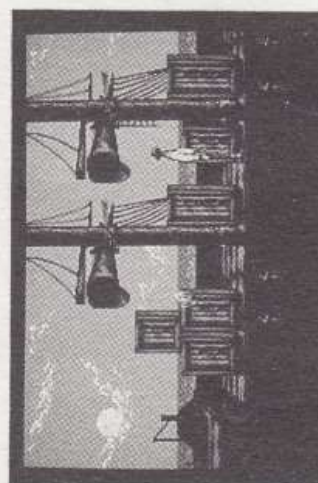
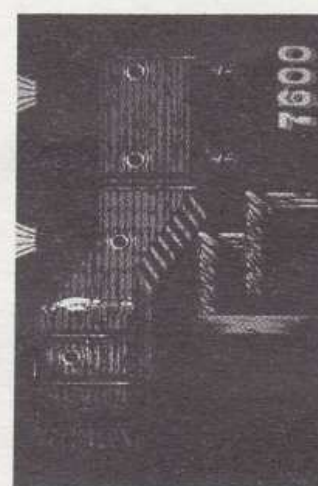
Ora ci troviamo nella parte Arcade:
Vi trovate nella stanza d'inizio (**diapo 1**). Andate nella cambusa (**stanza 1, diapo 2**) e prendete il coltello (**diapo 3**); andate alla stanza del cuoco che però è chiusa (**diapo 4**); a questo punto dirigetevi alla stanza 3 (**diapo 5**), dal timoniere, e guardate dentro l'armadio: frugate nella giacca (**diapo 6**) e prendete il passe-partout che vi permetterà di accedere alla stanza del cuoco; andate dal cuoco e troverete un baule chiuso che non riuscirete ad aprire; dovrete andare alla stanza 2 (**diapo 7**) nella stiva e, con la forza, prendere il piede di porco al marinaio; tornate dal baule e forzatelo: troverete una foto del cuoco con Barbanera; andate alla 5 e dite tutto al capitano e arrestate il cuoco, che si dichiarerà innocente; fate tornare le memoria al cuoco a suon di cazzotti e addirittura, vi darà la rotta di Barbanera (**diapo 8**); dopo essere ripartiti troverete il Black Shark attraccato su un'isoletta; introducetevi nella nave avversaria (**stanza 6 diapo 9**), andate alla stanza 8 da Barbanera (**diapo 10**) e fatevi dare, a suon di pugni, le chiavi della cella di Kit (**diapo 11**); andate alla cella (**diapo 7**) e liberate Kit (**diapo 12**).
Alla prossima...

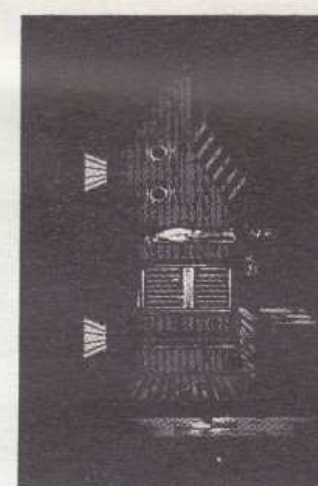
Vs. Tester di fiducia

DIAPO 1

DIAPO 2

DIAPO 3

DIAPO 4

DIAPO 5

DIAPO 6

DIAPO 7

DIAPO 8

DIAPO 9

DIAPO 10

DIAPO 11

DIAPO 12

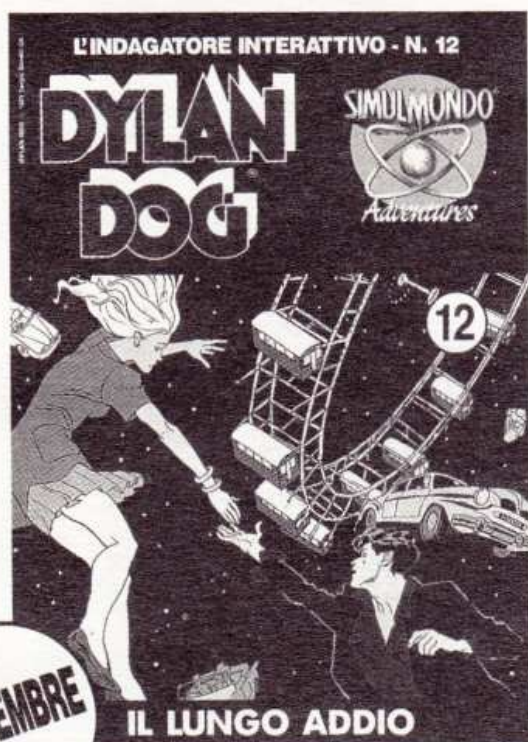
Il 13 di settembre è in edicola il SUPERSPECIALE DI TEX: PIOMBO CALDO

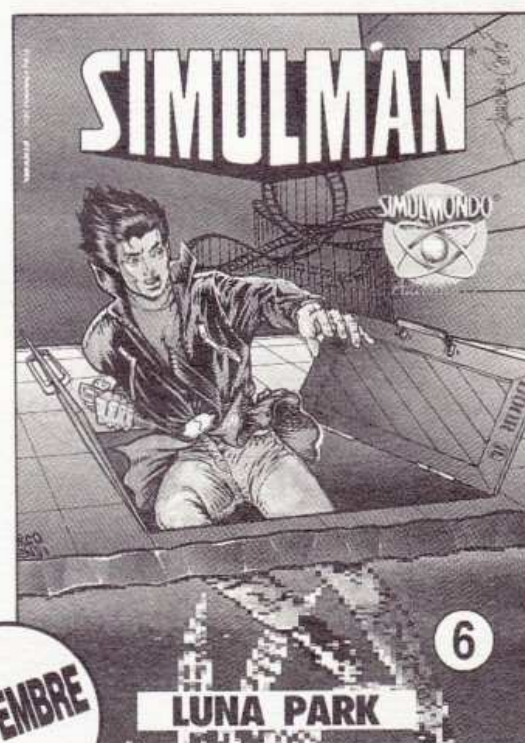
TEX © 1993 Sergio Bonelli Ed.

L'1 di ottobre è in edicola il n. 8 del mito interattivo TEX: **DRAMMA AL CIRCO**

DIABOLIK © 1993 Astorina Nuova by A. & L. Giussani

Il 5 di Settembre è in edicola il n. 12 del giallo interattivo, DIABOLIK: **TERRORE A TEATRO**

DYLAN DOG © 1993 Sergio Bonelli Ed.

Il 15 di settembre è in edicola il n. 12 dell'indagatore interattivo, DYLAN DOG: **IL LUNGO ADDIO**

SIMULMAN © 1993 Francesco Carlà

Il 20 di settembre è in edicola il n. 6 del simul-eroe SIMULMAN: **LUNA PARK**